

ARTHUR 3

LA GUERRE DES DEUX MONDES



ARTHUR3

LA GUERRE DES DEUX MONDES

AU CINÉMA LE 13 OCTOBRE





Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions

SYNOPSIS

Maltazard a réussi à se hisser parmi les hommes. Son but est clair : former une armée de séides géants pour imposer son règne à l'univers.

Seul Arthur semble en mesure de le contrer... à condition qu'il parvienne à regagner sa chambre et à reprendre sa taille habituelle ! Bloqué à l'état de Minimoy, il peut évidemment compter sur l'aide de Sélénia et Bétamèche, mais aussi – surprise ! – sur le soutien de Darkos, le propre fils de Maltazard, qui semble vouloir changer de camp.

À pied, à vélo, en voiture et en Harley Davidson, la petite troupe est prête à tout pour mener le combat final contre Maltazard. Allumez le feu !

LES BONS, LA BRUTE ET LE FILS INDIGNE!

ARTHUR



Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite
© 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions

- Ils sont jeunes, ils sont beaux et ils ont l'aventure dans la peau : Arthur, Sélénia et Bétamèche forment depuis les débuts le trio fétiche du jeune public. Un aventurier, une princesse et un clown, réunis contre l'incarnation du mal absolu : M. le Maudit...

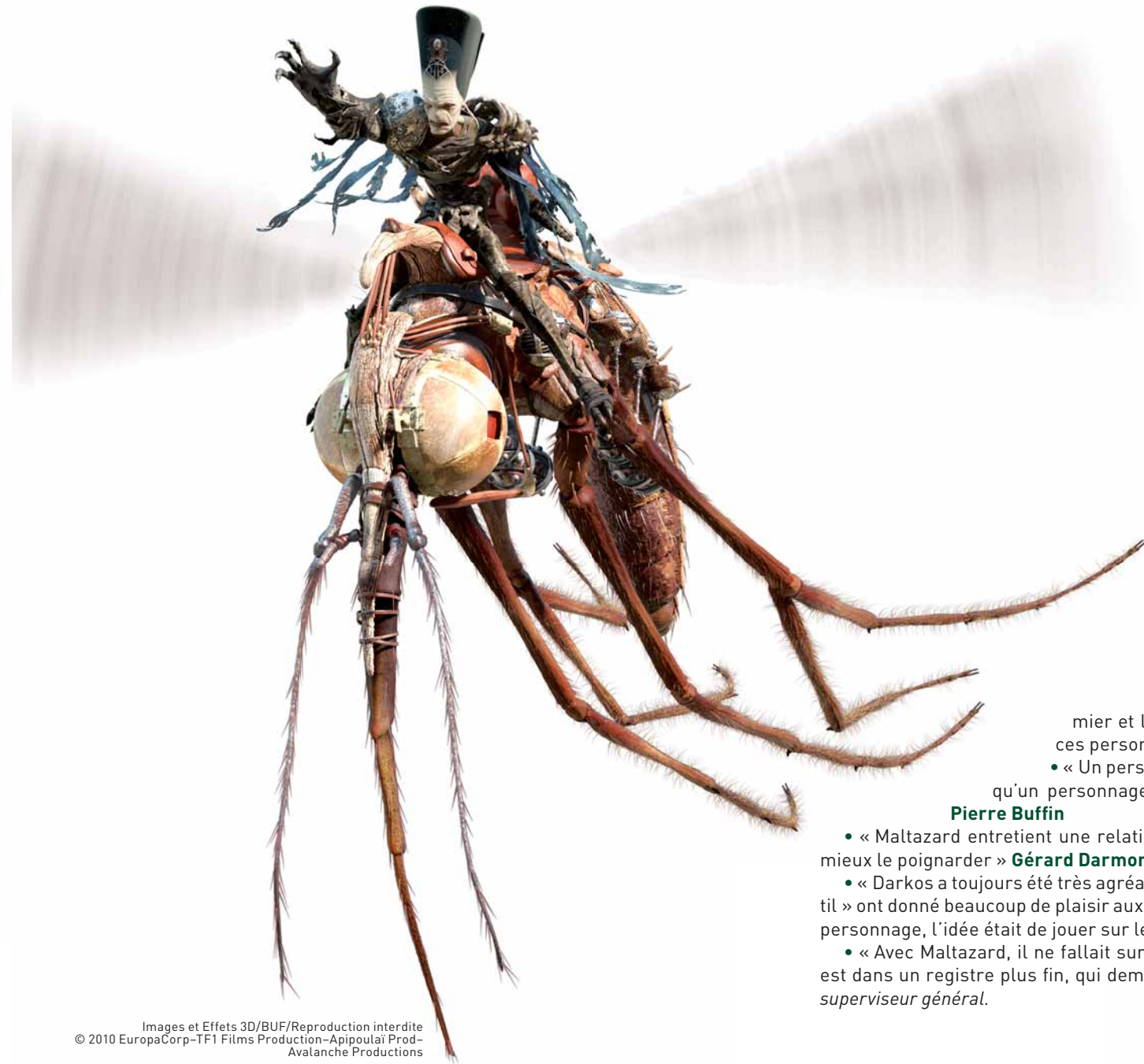
- « Il y a un peu de moi dans chacun des personnages de la trilogie, mais on peut dire qu'Arthur est fait à 50 % de mes propres souvenirs d'enfance » **Luc Besson**, *réalisateur*.

- « Toute héroïne moderne est avant tout une amoureuse, et Sélénia n'échappe pas à cette règle » **Mylene Farmer**, *voix française de Sélénia*.

- « Tous les enfants ont envie de croire qu'il existe quelque part un monde magique, différent de celui qu'ils connaissent. J'ai pris beaucoup de plaisir à jouer un personnage qui, à priori, a tout d'un antihéros – il ressemble à tous les garçons de son âge – mais qui se révèle un véritable héros au fil de ses aventures ». **Freddie Highmore**, *interprète d'Arthur*.

- Le design des principaux personnages du film a pris 100 % du temps de l'équipe de graphistes réunie dans les six premiers mois de préparation de la trilogie. Bien qu'ils aient été un peu vieillis entre le pre-

MALTAZARD



- Le premier et le troisième volet de la saga Arthur, les modifications apportées à ces personnages sont presque imperceptibles à l'œil nu...

- « Un personnage comique, donc caricatural, est toujours plus facile à animer qu'un personnage réaliste : Darkos, en particulier, a immédiatement fonctionné »

Pierre Buffin

- « Maltazard entretient une relation shakespearienne avec son fils : il le prend dans ses bras pour mieux le poignarder » **Gérard Darmon**, *voix française de Maltazard*.

- « Darkos a toujours été très agréable à animer : son design très graphique et son côté « monstre gentil » ont donné beaucoup de plaisir aux animateurs, qui devaient jongler entre l'effroi et le ridicule. Avec ce personnage, l'idée était de jouer sur les contrastes » **Yann Avenati**, *superviseur de l'animation*.

- « Avec Maltazard, il ne fallait surtout pas sombrer dans le cliché : sa personnalité est ambiguë, on est dans un registre plus fin, qui demande beaucoup de précisions, et donc de travail » **Stéphane Naze**, *superviseur général*.

Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite
© 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions

10 MILLIONS DE FANS

ET MOI ET MOI ET MOI...

- **3 millions** de livres vendus dans le monde.
- **Plus de 700 personnes** attachées à la réalisation de la trilogie.
- **Plus de 10 millions** de spectateurs en France pour les deux premiers épisodes de la trilogie.
- **Plus de 2 millions** de DVD vendus en France pour les deux premiers volets de la trilogie.
- **8,15 millions de téléspectateurs** sur TF1 lors de la diffusion d'Arthur et les Minimoys.



IGGY  POP

© Xavier Martin-Tirage en vente chez Yellow Korner

UN FILM ROCK

BLACK DARKOS & IRON MALTAZARD

Avec son iroquois et ses épaulettes cuirassées, Darkos a tout d'une icône punk. Et ce n'est évidemment pas un hasard si c'est l'iguane du rock qui lui prête sa voix : Iggy Pop, qui compare même le personnage à Gene Simmons, le bassiste et chanteur du groupe Kiss ! Quand on lui demande de choisir la chanson qui collerait le mieux à Darkos, le rockeur cite sans hésiter le *Paranoid* de Black Sabbath, soit l'un des titres phares du heavy metal. Il est donc logique que Maltazard soit lui-même doublé par une autre légende du rock : Lou Reed, chanteur du Velvet Underground et interprète en solo du tube *Walk On The Wild Side*. Un rôle en or pour celui que l'on a surnommé « le prince de la nuit et des angoisses »...



3 QUESTIONS À LOU REED, VOIX ANGLAISE DE MALTAZARD

• Pourquoi Maltazard ?

Je suis un vrai cinéphile, et j'étais très excité à l'idée de travailler avec Luc Besson. Sachant que mon ami David Bowie avait joué ce rôle avant moi, je ne pouvais pas me tromper...

• Maltazard tel que Luc Besson vous l'a présenté ?

« C'est le bad guy du film et il a un paquet de répliques » !

• Si Maltazard était un chanteur de rock ?

De toute évidence, il serait le leader d'un groupe de métal issu de Brooklyn.



3 QUESTIONS À MARC LAVOINE, VOIX FRANÇAISE DE DARKOS

• Darkos en une phrase ?

Un personnage un peu lourdaud, « bourrin », qui se révèle un homme de cœur. Ma fille l'avait adoré dans le premier épisode...

• Si Darkos était un film ?

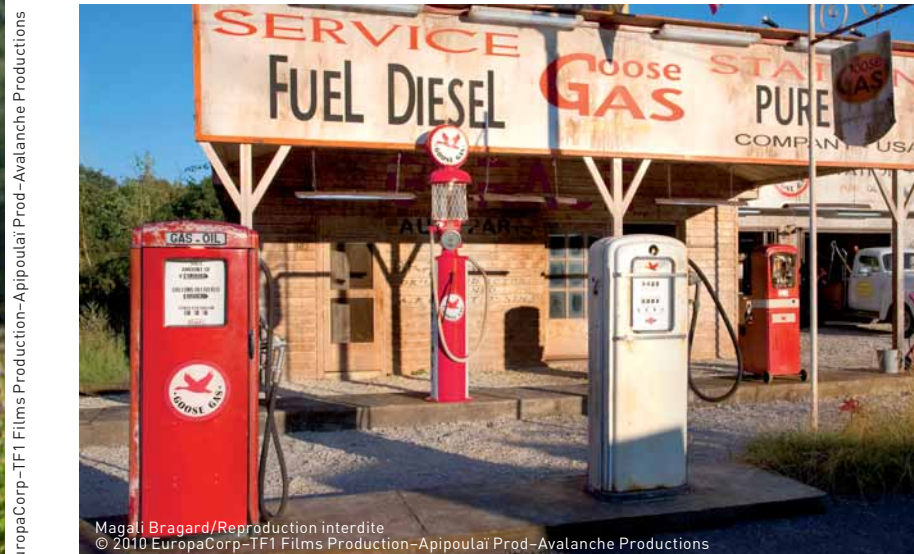
Parce qu'il passe son temps à enfourcher des véhicules, *L'Équipée sauvage*, avec Marlon Brando : c'est un film que j'ai découvert avec mon père, et qui m'a beaucoup marqué.

• Si Darkos était une chanson ?

God Save The Queen des Sex Pistols !



BACK TO THE SIXTIES



Magali Bragard/Reproduction interdite
© 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apoulai Prod-Avalanche Productions

Le gros défi du tournage live se trouve dans la reconstitution de Daisy Town, parfaite petite ville de l'Amérique du début des années 60... construite au cœur de la Normandie! Sur plus de 40 000 m², Hugues Tissandier, chef décorateur, s'est appliqué à recréer la vie sociale d'un village: son église, ses boutiques, un supermarché, un garage, une quincaillerie, un poste de police, un cinéma et une fontaine... tous inscrits dans les références de l'époque, notamment les peintres phares du naturalisme américain: Norman Rockwell et Edward Hopper.

TROIS QUESTIONS À OLIVIER BÉRIOT, CHEF COSTUMIER

• D'où vient l'inspiration des costumes du film ?

L'iconographie des années 50/60 est très riche: nous avons puisé dans les publicités des magazines d'époque, dans les tableaux de Norman Rockwell – qui donnent une bonne idée de ce que portaient les « seniors » – et dans les nombreuses photos de famille publiées par les Américains sur Internet.

• Quelle est la part du vintage dans les costumes utilisés ?

L'ensemble des costumes mélange pur vintage, réédition de modèles d'époque et copies ou réimpressions de tissus spécialement effectuées pour le tournage.

• Quel plaisir y a-t-il à travailler sur les années 50/60 ?

C'est une époque facile à habiller: les coupes années 50 vont à tout le monde !

M. COMME MANDRAKE

Quand il cherche à se fondre dans la foule des humains, Maltazard enfle le costume de Mandrake le magicien, un personnage extrêmement populaire dans l'Amérique des années 50/60. Héros d'un comic strip créé par Lee Falk et dessiné par Phil Davis, il apparaît pour la première fois en juin 1934 vêtu de la fameuse panoplie des magiciens de music-hall: une cape et un chapeau haut-de-forme. Précurseur de Batman côté gadgets et doté d'un unique pouvoir hypnotique, Mandrake tire son nom de la Mandragore, une plante aux vertus magiques.



Magali Bragard/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apoulai Prod-Avalanche Productions



Magali Bragard/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apoulai Prod-Avalanche Productions



- C'est assez rare pour mériter d'être souligné : l'ensemble des outils utilisés pour la fabrication de la trilogie Arthur sont issus d'un développement interne chez BUF – société d'effets spéciaux reconnue dans le monde entier pour son travail sur *Fight Club* (David Fincher), *Matrix* (Andy et Larry Wachowski), *Batman Begins* (Christopher Nolan) ou *2046* (Wong Kar-wai).

- Entre le premier et le troisième épisode, l'évolution de la technologie s'est concentrée chez BUF sur le calcul des images, pour un rendu toujours plus réaliste. Car le gros challenge du troisième épisode consistait à rendre crédible l'évolution de personnages de pure fiction dans un univers réaliste.

- « L'œil du public s'habitue très vite à l'évolution de la technologie, il est donc toujours plus exigeant. Quand on regarde un film vieux de quinze ans, les effets ne passent plus, alors qu'on était époustoufflé à l'époque où on l'a découvert. Pour la trilogie Arthur, le plus gros du challenge a toujours porté sur le réalisme des personnages 3D. Du coup, dans le troisième volet, il paraît très naturel de les voir évoluer en décors réels » **Pierre Buffin**, *Images et effets 3D*

- On compte près de 3000 plans d'animation dans les deux derniers épisodes de la trilogie.

- « Techniquement, la plus grosse difficulté réside dans l'interaction de la 3D et des décors live. La nature de l'image n'est pas du tout la même : l'image 35 mm est beaucoup plus douce que l'image de synthèse, il faut donc beaucoup de travail pour que les deux s'accordent. Ce qui fait de ce troisième épisode un véritable film d'effets spéciaux, plus encore qu'un film d'animation » **Pierre Buffin**, *Images et Effets 3D*.





• « Si l'interaction entre live et 3D est si compliquée à mettre en place, c'est que l'œil a un référent : si la lumière n'est pas bonne, on le remarquera aussitôt. C'est le même problème quand Darkos se retrouve face au grand-père : l'œil a pour référent la vraie peau du grand-père, à laquelle il faut coller » **Stéphane Naze**, *Superviseur général*.

• Une séquence aussi impressionnante que l'attaque de Daisytown par les moustiques exige plusieurs étapes de travail. Luc Besson a commencé par filmer les angles de caméra - notamment avec une caméra accrochée à une grue ; les équipes 3D ont ensuite dupliqué ces mouvements de façon virtuelle pour mettre en place les lumières, les ombres et la texture de la ville en feu. Quant à Arthur, c'est perché sur un cheval d'arçon porté par des cascadeurs - effacés et remplacés par un moustique en 3D - qu'il simule le pilotage du moustique ! « Une séquence périlleuse à mettre en place par sa chorégraphie, la nécessaire extension du décor et la grosse proportion de l'image truquée » **Stéphane Naze**, *Superviseur général*.

• Gros défi dans *Arthur 3 : La Guerre des deux mondes*, la séquence de la ruche, entièrement fabriquée en 3D. « Fallait-il privilégier l'aspect « cartoon » des abeilles ou choisir le réalisme d'un documentaire animalier ? Nous avons finalement jonglé entre les deux, en fonction des intentions contenues dans chacun des plans de la ruche » **Yann Avenati**, *Superviseur de l'animation*.



LES GRANDES ÉTAPES DE RÉALISATION DE L'ANIMATION



Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions

LE SET-UP DES PERSONNAGES

Il s'agit de la toute première étape de leur fabrication en 3D avec une particularité développée par BUF : tous les personnages sont issus d'un même modèle, un « humain de référence » possédant les attributs anatomiques qui vont lui permettre d'être déformé et animé. Un squelette complet, des muscles sous-cutanés, 32 dents...

LA FABRICATION DES DÉCORS

Les décors ont été réalisés soit à partir des maquettes construites par les équipes d'Hugues Tissandier, soit directement en 3D – par exemple pour la ruche des abeilles.

L'ANIMATION

Étape clé de la 3D, réalisée à partir des comédies de référence tournées par Luc Besson, qui servent donc de référence d'« acting », de timing et d'animation aux équipes 3D pour chacun des plans du film.

LE MAPPING DES DÉCORS ET DES PERSONNAGES

Le mapping consiste à habiller les décors, à leur donner de la matière : il s'agit de la toute première étape du rendu, celle qui suit la construction des décors en volume. Même démarche pour donner leur texture aux personnages, à partir des dessins fournis par l'équipe 2D.

LE LIGHTING

Il s'agit de la mise en lumière des séquences par les graphistes 3D : décors et personnages. C'est une étape importante, qui définit les différentes ambiances du film.

LES EFFETS SPÉCIAUX

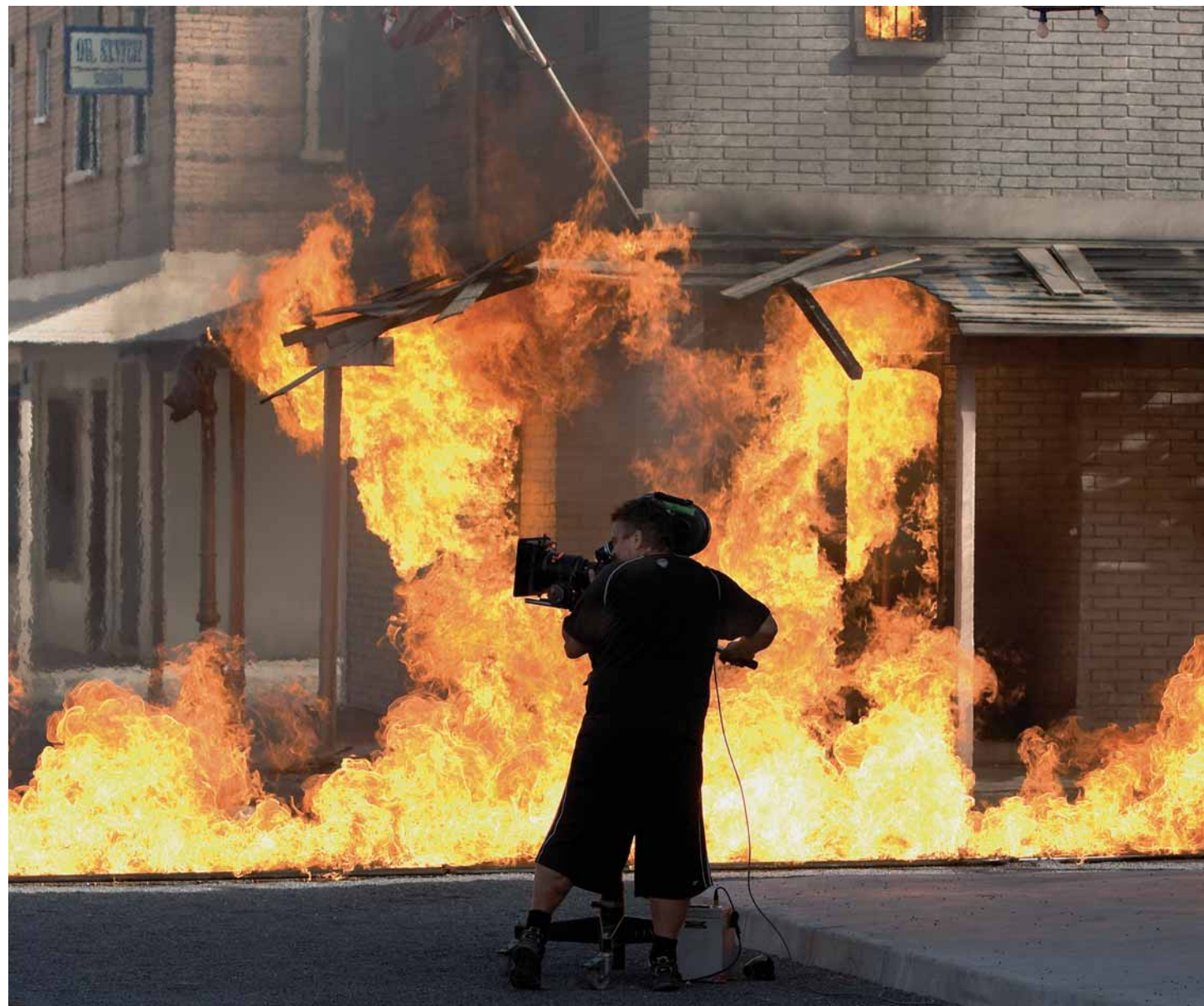
Un certain nombre d'outils doivent être créés pour permettre l'animation de tout ce qui n'est pas faisable « à la main » par les graphistes. Il s'agit le plus souvent d'effets procéduraux ou mathématiques - création par un script - par exemple la dynamique des fluides, particules, poussières...

LA FINALISATION D'UNE SÉQUENCE

Ce poste clé rassemble tous les éléments fabriqués au long de la chaîne de production pour harmoniser l'image et lui donner son rendu final. Un soin particulier est apporté aux détails de chaque plan. L'étalonnage des plans 3D fait également partie de cette étape.

LES EFFETS VISUELS

Particulièrement nombreux sur ce troisième épisode, ils rassemblent l'ensemble des effets réalisés en postproduction, mixant des éléments tournés en live avec des éléments 3D. Parmi les plus spectaculaires de ce troisième volet, on compte évidemment le combat final au cœur de Daisy Town.



Daniel Smith/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions



Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite © 2010 EuropaCorp-TF1 Films Production-Apipoulai Prod-Avalanche Productions



DIX ANS POUR UNE SAGA



ARTHUR 1



• C'est en 1999 que Luc Besson envisage pour la première fois de réaliser un film à partir d'une simple photo envoyée par l'auteur de bandes dessinées Patrice Garcia. Il faudra finalement cinq ans de travail et d'innovation technologique avec BUF Compagnie – et son équipe de 120 graphistes et superviseurs – pour donner naissance au premier volet des aventures d'Arthur et les Minimoys.

• « En tant que père, je sais combien il est difficile d'aborder les questions de respect et de moralité avec ses enfants. Écrire l'histoire d'Arthur, puis la filmer, était une façon de m'adresser à mes enfants à travers ce personnage. » **Luc Besson**

• La première image d'Arthur et les Minimoys remonte à 2001 : un pilote avait été tourné pour tester le mélange de prises de vue réelles et de 3D envisagé pour le long métrage...

• « Quand nous avons tourné le pilote, Arthur était beaucoup plus « insectoïde » dans son apparence, et Sélénia plus enfantine que sexy. C'est au terme d'un long processus mêlant graphistes 2D et équipes 3D que les personnages ont trouvé leur design final, un peu comme on assemble les pièces d'un puzzle » **Patrice Garcia**, directeur artistique.

ARTHUR 2



ARTHUR 3



- *Arthur et la Vengeance de Maltazard* et *Arthur 3 : La Guerre des deux mondes* constituent une même histoire divisée en deux épisodes : pour éviter un trop gros décalage dans l'aspect physique de Freddie Highmore (en pleine croissance !), le tournage live de ces deux volets a été réalisé simultanément. Du coup, le défi, pour les équipes 3D, a été de réaliser deux films dans le même laps de temps que le premier, soit deux ans et demi.

- « Le plus extraordinaire dans cette trilogie, c'est d'avoir réussi à la fabriquer ! D'avoir mis en place une équipe, une organisation qui permette de réaliser ces films, et de rencontrer le succès. Il y a dix ans, nous n'étions sûrs de rien... » **Pierre Buffin**

- Luc Besson a travaillé sur les trois épisodes de la saga avec une même équipe, constituée de fidèles : Hugues Tissandier, chef décorateur, Thierry Arbogast, directeur de la photographie et Olivier Bériot, chef costumier. Auxquels sont venus s'ajouter les jeunes graphistes formés par Pierre Buffin au sein de BUF Compagnie.

- « Le plus difficile dans cette aventure ? Toutes les fois où j'ai fait équipe avec Luc Besson pour affronter les Bogo-Matassalaï sur un terrain de basket. Pour le coup, nous avons vraiment l'impression, tous les deux, d'être des Minimoys ! » **Freddie Highmore**, interprète d'Arthur.



« ARTHUR 3 LA GUERRE DES DEUX MONDES »

Une production Europacorp
En coproduction avec TF1 Films Production, Apipoulaï Prod et
Avalanche Productions

Avec la participation de Canal +

En association avec Sofica EuropaCorp

Avec le soutien de la Région Ile-de-France

Scénario et dialogues Luc Besson

D'après le film *Arthur et les Minimoys* écrit par Luc Besson et Céline
Garcia

D'après un univers de Patrice Garcia

Création des décors et des personnages : Patrice Garcia, Philippe
Rouchier, Georges Bouchelaghem, Nicolas Fructus et Robert Cepo
Images et Effets 3D – BUF – Pierre Buffin

Image Thierry Arbogast

Son Martin Boissau

Décors et Maquettes Hugues Tissandier

Créations Sonores Guillaume Bouchateau et Alexis Place

Montage Julien Rey

Mixage Didier Lozahic

1^{er} assistant Stéphane Gluck

Chargée de Projet Fannie Pailloux

Directrice de Production Camille Courau

Producteur Associé Emmanuel Prevost

Un film de Luc Besson

Musique Originale Eric Serra

Cast : Freddie Highmore – Mia Farrow – Richard William Davis –

Penelope Ann Balfour – Robert Stanton – Ronald Leroy Crawford

Voix (FR) : Gérard Darmon – Mylène Farmer – Marc Lavoine – Jean-

Paul Rouve – Cartman – Michel Duchaussoy – Frédérique Tirmont

– Frédérique Bel

Voix (US) : Lou Reed – Selena Gomez – Iggy Pop – Douglas Rand

Crédits livret : Images et Effets 3D/BUF/Reproduction interdite

© 2010 EuropaCorp–TF1 Films Production–Apipoulaï Prod–

Avalanche Productions

Un grand remerciement à toutes les personnes non citées ici
et ayant travaillé sur ce film...

© 2010 EUROPACORP – TF1 FILMS PRODUCTION – APIPOULAÏ
PROD – AVALANCHE PRODUCTIONS

Une réalisation agence Ipanema





www.arthuretlesminimoys.com



EUROPA CORP